## **Main ID select**



## Main mode



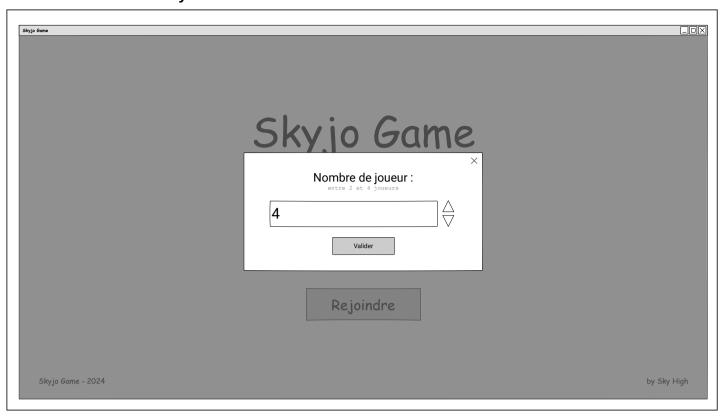
# **Rules**



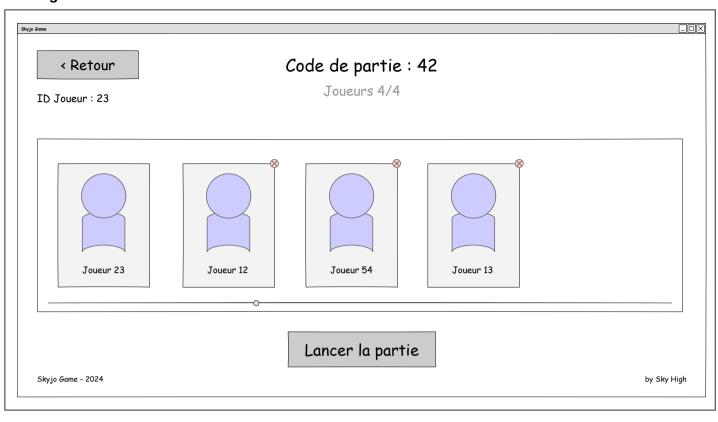
## **Rules Explenation**

# But du jeu Le but du jeu est de terminer la partie en eyant la plus petite valeur cumulée de ses douze cartes. Les douze cartes de chaque joueur sont initialement face cochée sur la table, le jeu consiste donc à tentre de se débarrasser des cartes à grasses valeur en les remplaçant progressivement par des plus petites cartes. Au fur et à mesure que le jeu progresse, de plus en plus de cartes de valeurs de -2 à +12. Contenu du jeu Le jeu se compose de 150 cartes de valeurs de -2 à +12. La distribution des cartes de -1 à +12 est de dix fois chacune, le -1 apparaît également dix fois, tandis que le 0 apparaît quinze fois et que le -2 n'apparaît que cinq fois à. Déroulement d'une partie Au début d'une partie, les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit douze cartes qu'il dispose devant lui face cachée en quatre colomes de trois cartes. Les cartes restantes forment une pioche face cachée qui est placée au milieu de la table, et la première carte de la pioche est placée face visible à côté comme pile de défausses. Au début de la partie, chaque joueur retourne au haand deux de ses cartes. En additionent ces deux cartes, c'est le joueur apent la plus grosse valeur cumulée qui doit commancer. Chaque joueur retourne au haand deux de ses cartes. En additionent ces deux cartes, c'est le joueur peut la plus grosse valeur cumulée qui doit commancer. Chaque joueur retourne au haand deux de ses cartes. En définience ne de la fonde de la défausse, et le de distanse fice et carde la l'et placée for évisible de mon puet en an anciennement carte et le partie, force cachès, pous le parmier carte de la périon de la proteixe, la pouvel au de défausse, et le défausse, et le défausse, et le de differses paraissent dans en puet de la défausse, et le des fausses, et le de differses paraissent dans en puet de la défausse, et le des fausses, et le de la défausse, et le de la défausse

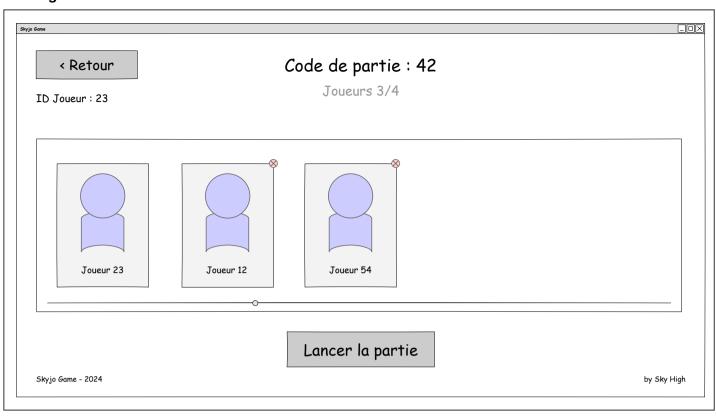
# Modal SelectNumberPlayer Creer



# **WaitingRooom Creer**



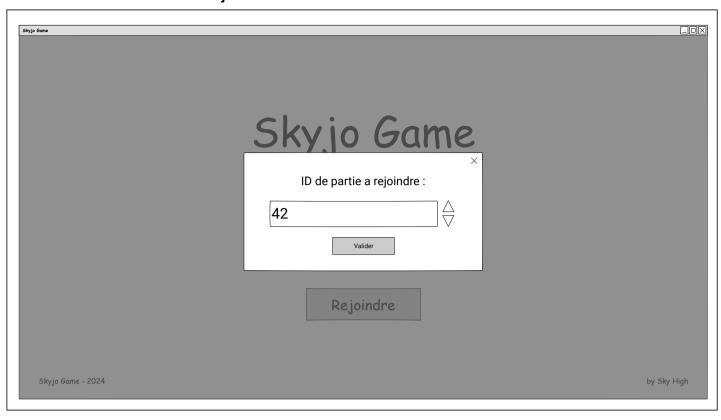
# **WaitingRooom Creer Insuffisant**



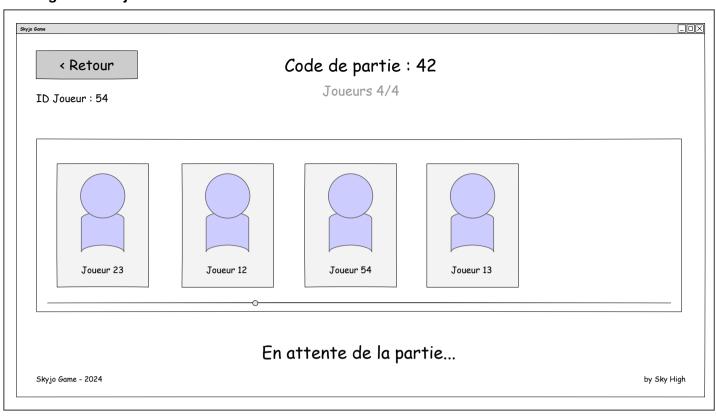
# **Modal WaitingRooom Creer Insuffisant**



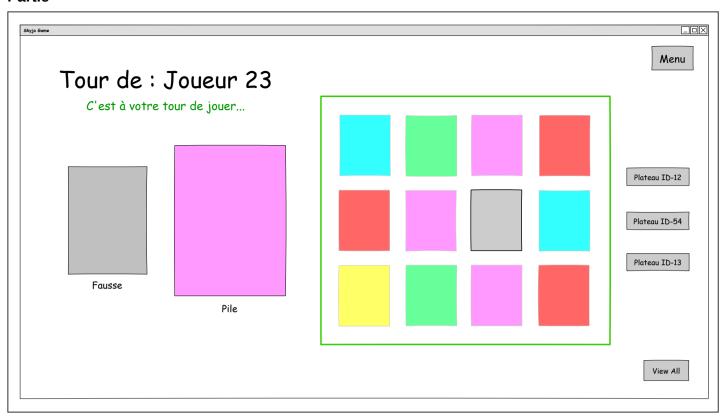
# Modal SelectNumberPartie Rejoindre



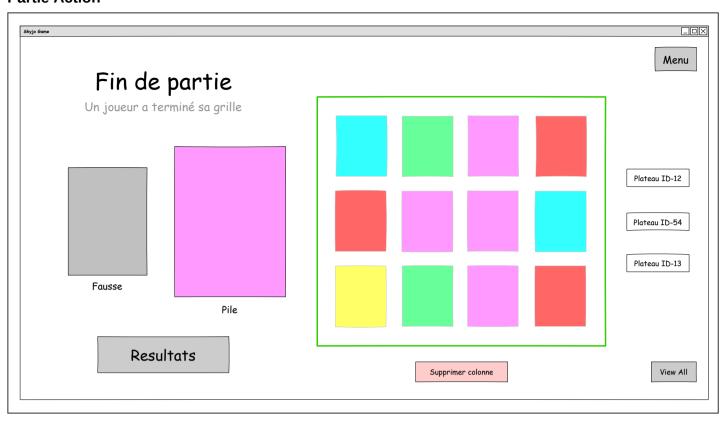
# WaitingRoom Rejoindre



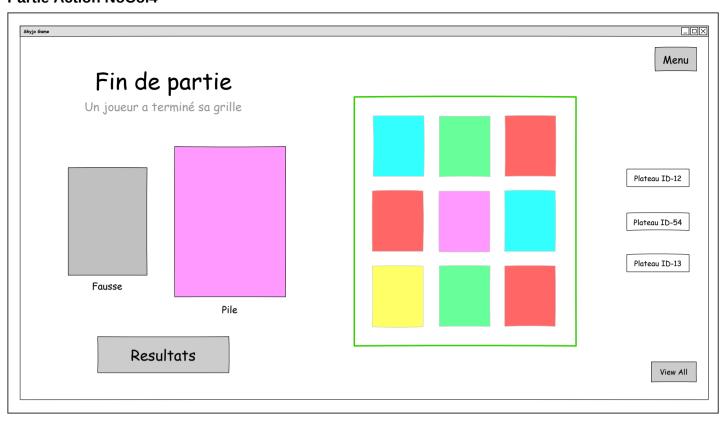
# **Partie**



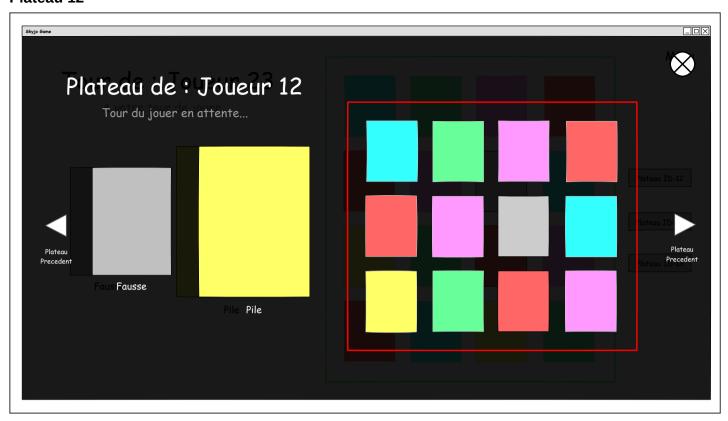
# **Partie Action**



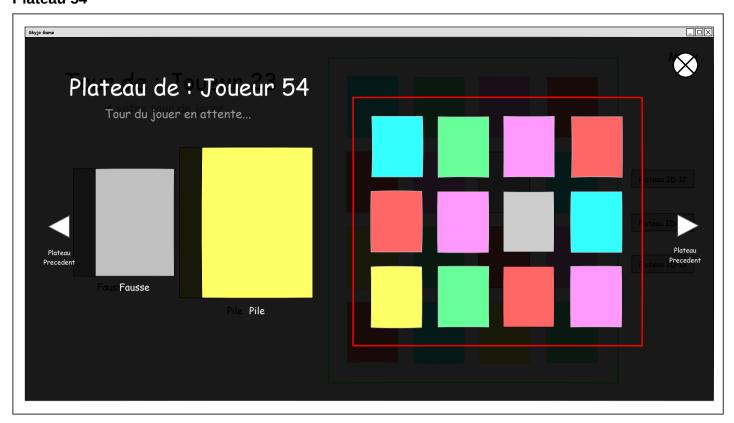
# **Partie Action NoCol4**



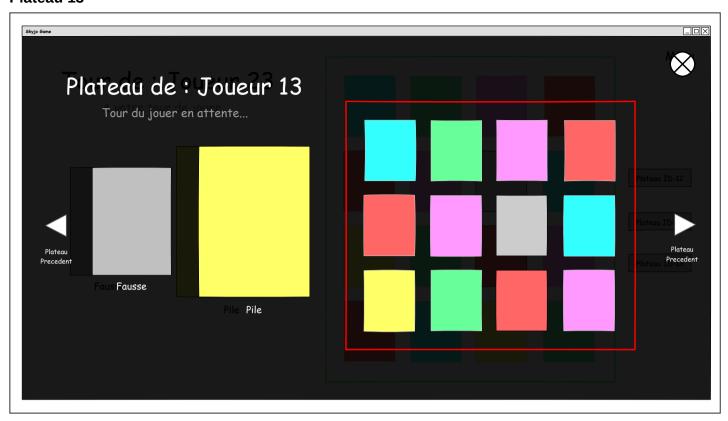
# Plateau 12



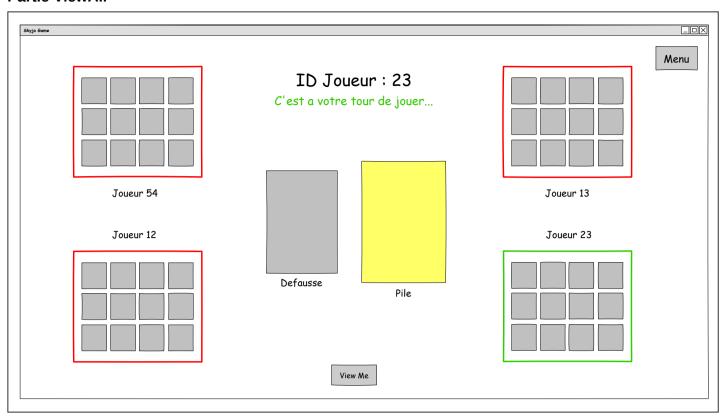
# Plateau 54



# Plateau 13



# Partie ViewAll



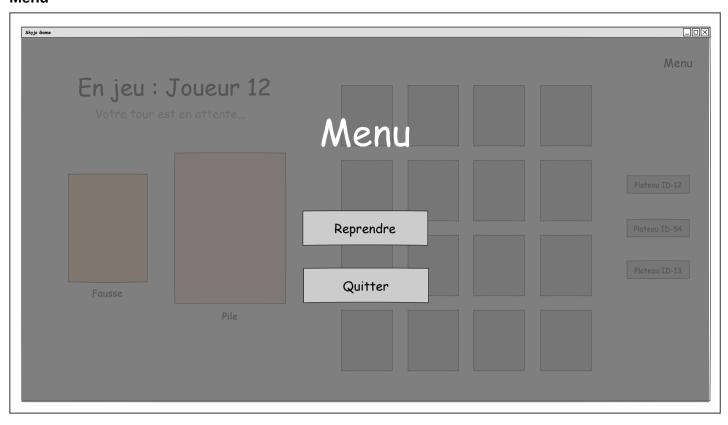
## **Resultats**



## **Resultats NoCol4**



# Menu



# **Modal Menu**

